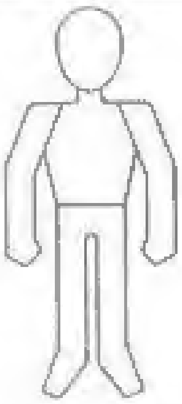
◆キャラクター　シート

FRONTIER 2150 METALHEAD

名前：	クラス：	ランク：	性別：	年齢：

能力値(ボーナス)	チェック
STR：　( )	
REF：　( )	
DEX：　( )	
INT：　( )	
EDU：　( )	
PER：　( )	
SYM：　( )	
WIL：　( )	
LUC：	
HP：	
SUV：	



部位別サイバー化状況	SUV
頭部	
左腕	
右腕	
胴・体内	
脚部	

サイバー化、ドラックによる能力値の上昇		
	STR +	PER +
	REF +	WIL +
	INT +	HP +
	EDU +	SUV：

スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU			27 サバイバル	WIL+INT		
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX		
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU		
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT		
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER		
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストーキング	REF+DEX		
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(I、II類)	DEX+PER		
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER		
11 天文学	EDU			37 重火器(III類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(IV類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR		
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX		
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX		
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30：上限70)	REF+DEX		
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX		
19 万能	－ －			45 アクセス(100)	INT+EDU		
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビゲート	EDU						
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

キャラクタースケッチ	プロフィール

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離／距離修正	追加被害	残弾数など
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		

主要所持品　　各種アイテム類	武器、防具、弾薬

サイバーリンク／ジャック＝イン：　本	MEMO :
ドラッグ使用回数：	
バーサーク値：	
中毒症：	
所持金（ドル）：	
借金（ドル）：	

戦闘関係チャート

[4.0]戦闘結果チャート

<table>
<tr><th rowspan="2">サイの目</th><th rowspan="2">部位</th><th colspan="8">SUV</th><th>対物</th></tr>
<tr><th>S</th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th><th>G</th><th>HP</th></tr>
<tr><td>02, 03</td><td>脚部</td><td rowspan="6"></td><td rowspan="18"></td><td rowspan="14"></td><td rowspan="10">LW</td><td rowspan="10"></td><td rowspan="10"></td><td rowspan="6"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="8">0</td></tr>
<tr><td>04, 05</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>06~08</td><td>胴部</td><td rowspan="4">MW</td></tr>
<tr><td>09</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>12, 13</td><td>脚部</td></tr>
<tr><td>14, 15</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>16~18</td><td>胴部</td><td rowspan="12"></td><td rowspan="9"></td><td rowspan="4">HW</td></tr>
<tr><td>19</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>22, 23</td><td>脚部</td><td rowspan="8">1</td></tr>
<tr><td>24, 25</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>26~28</td><td>胴部</td><td rowspan="16">MW</td><td rowspan="8"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">MO</td></tr>
<tr><td>29</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>32, 33</td><td>脚部</td></tr>
<tr><td>34, 35</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>36~38</td><td>胴部</td><td rowspan="12"></td></tr>
<tr><td>39</td><td>頭部</td><td rowspan="6"></td><td rowspan="6"></td><td rowspan="33"></td></tr>
<tr><td>42, 43</td><td>脚部</td><td rowspan="8">2</td></tr>
<tr><td>44, 45</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>46~48</td><td>胴部</td><td rowspan="4">MD</td><td rowspan="12"></td><td rowspan="12"></td></tr>
<tr><td>49</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>52, 53</td><td>脚部</td></tr>
<tr><td>54, 55</td><td>腕部</td><td rowspan="9">MO</td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td>56~58</td><td>胴部</td><td rowspan="8"></td></tr>
<tr><td>59</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>62, 63</td><td>脚部</td><td rowspan="8">3</td></tr>
<tr><td>64, 65</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>66~68</td><td>胴部</td><td rowspan="12"></td><td rowspan="8">HW</td><td rowspan="22"></td></tr>
<tr><td>69</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>72, 73</td><td>脚部</td></tr>
<tr><td>74, 75</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>76~78</td><td>胴部</td><td rowspan="8">HD</td><td rowspan="8"></td><td rowspan="8"></td><td rowspan="18">K</td></tr>
<tr><td>79</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>82, 83</td><td>脚部</td><td rowspan="4">4</td></tr>
<tr><td>84, 85</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>86~88</td><td>胴部</td><td rowspan="8"></td></tr>
<tr><td>89</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>92, 93</td><td>脚部</td><td rowspan="4">5</td></tr>
<tr><td>94, 95</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>96~98</td><td>胴部</td><td rowspan="4">HW</td><td rowspan="8"></td><td rowspan="4">MO</td><td rowspan="10"></td></tr>
<tr><td>99</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>102, 103</td><td>脚部</td><td rowspan="4">6</td></tr>
<tr><td>104, 105</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>106~108</td><td>胴部</td><td rowspan="4"></td><td rowspan="6"></td><td rowspan="6"></td></tr>
<tr><td>109</td><td>頭部</td></tr>
<tr><td>112, 113</td><td>脚部</td><td rowspan="4">8</td></tr>
<tr><td>114, 115</td><td>腕部</td></tr>
<tr><td>116~118</td><td>胴部</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>119</td><td>頭部</td></tr>
</table>

※出目の末尾"1"、"0"はそれぞれクルティカル、アクシデント表を見ます。
※サイボーグのMD、HDは心理チェックのないダメージ(損傷10、20)です。

ミュータント：野生動物、植物、人間、他の生物はそのほとんどが、たび重なる天変地異、放射線、放射能、細菌などの汚染や実験などで様々な変化を遂げています。それらは荒野や海岸の他、都市の地下水道などにも生息しているのです。

異常気象現象：この時代でいう異常はシティ説明にあるような天変地異に近いものを意味します。

テロリスト：シティ内に潜み、さまざまなテロ犯罪を犯す者たちです。彼らの魔の手は今やサイバースペースにまで及び、テロリストの中にはサイバースペース専門の者もいるくらいです。

保安・治安機関、各種軍隊：時には公僕や軍隊も相手にしなければなりません。PCの行動の善悪を別にしたとしても、いつも彼らが正義の名のもとに行動するわけではありません。

対ミュータント、バンデット戦用選択ルール

ミュータントにはMV、REF、SUV／HP、WIL……などのデータがあります。PCの攻撃が命中した場合、WILで下の行動判定チャートを使って1D10してください。WILの±値はサイの目修正にし、出た結果が次のターンの行動となります。もちろん、そのミュータントがシナリオの中で重要な役割を持つのならこの限りではありません。

なお、一度"逃走"や"気絶"が出たらもうサイコロを振るまでもなく、振り返らずに逃げ去るか、しばらくは目覚めません。

攻撃力はおもに格闘の値ですが、バンデット下っ端は当然、これに武器を持つことができます。その他、特殊攻撃ができるものもいますから、解説を見てください。

バンデット戦などでもボスなどのキャラはきちんと能力値を決めて戦闘すること。このルールはあくまで前座的な戦闘のための、簡略ルールです。

サイの目	結果
1～5	戦闘続行
6,7,8	逃走か降伏
9	気絶
0	ショック死

これらのデータはプレイする上でワンダリング(偶然に遭遇する)ミュータントの参考として、また、ヒントとして役立たせてください。

関連して、集団同士の戦況を決定するルールも挙げましょう。

◆NPC·ミュータント 記録シート

<table>
<tr><td rowspan="5">スケッチ</td><td>MV：</td><td>REF：</td><td>SUV/HP：</td></tr>
<tr><td colspan="2">WIL修正値：</td><td>(白兵)攻撃力</td></tr>
<tr><td colspan="3">追加被害：</td></tr>
<tr><td colspan="3">防具または装甲：</td></tr>
<tr><td colspan="3">使用武器など：</td></tr>
<tr><td colspan="4">プロフィールまたは生態：</td></tr>
</table>

[10.4.1] 集団戦闘ルール

PCたち(特にランド·ブラスターなど)の小グループは荒野などでバンデットの大群に襲われることが少なくありません。

また、シティ間の紛争などで、バウンサーなどが傭兵として雇われることもあるでしょう。

こうした集団戦闘の戦況の推移はPCたちの行動に大きな影響を与えます。

GMは以下の方法で集団戦闘の戦況を見極めることができます。これは、ゲーム内時間で5～10分ごと(対バンデット)、または1時間ごと(紛争時など)に判定を行ない判断の目安としてください。

集団戦闘はパワー・ポイント(以下PPとします)制を使用します。

下記の説明どおり、相対する両者の戦闘要素を加算していき、最後にその差をだすだけです。関係する要素は、戦力差、戦力の質、リーダーの指揮能力、そしてPCの行動の4つからなっています。

①戦力差：両軍の人数の差のことです。

②戦力の質：飛び抜けた火力をもつ兵器と使用しているメカの2つの要素にさらに分かれています。

・IV類の兵器が使用可能なら、1基につき10PP

※IV類の兵器は必ずしも使用しなくても稼働状態なら、抑止力としてはたらきます。

・バイク・バギー・ホバータンク1輌につき10PP

・ヘリ1基につき100PP

「めたるへっど・あーるぴーじー」

♥ るんるん　きゃらくたーしーと ♥

おなまえ：	おしごと：	えらさ：	せっくす：	とし：　さい

ちから　（おまけ）	あっぷ		からだのさいばーなところをかいてね	かーどもしっかりね！
みため：　（　）		のうりょくち あっぷ！	あたま（　）	A　/　%{　} A　/　%{　}
うん　：　（　）				
きよう：　（　）		さいばー ／おくすり	おめめ	
ぱわー：　（　）		+　/+	おはしのて（　）	A　/　%{　} A　/　%{　}
はやさ：　（　）		+　/+		
あたま：　（　）		+　/+	おちゃわんのて（　）	A　/　%{　} A　/　%{　}
ちしき：　（　）		+　/+	からだ・おなか（　）	A　/　%{　} A　/　%{　} A　/　%{　}
きあい：　（　）		+　/+		
かん　：　（　）		+　/+	あんよ（　）	A　/　%{　} A　/　%{　}
からだ：		+　/+		
かたさ：		+　/+	どらっぐ ちぇっく ○○○○○○○○○○10かい○○○○○○○○○○20かい ○○○○○○○○○○30かい○○○○○○○○○○40かい	

ことば	おまけ	い　ま	あっぷ
1. おしゃべり　(50)	ちしき		
2. ばいりんかるだ！	ちしき		

てくにかる	おまけ	い　ま	あっぷ
3. おおきなきかい	ちしき+あたま		
4. こまかいきかい	ちしき+あたま		
5. わっつでぃーす？	ちしき+あたま		
6. どかちんできる？	ちしき+あたま		

おべんきょう	おまけ	い　ま	あっぷ
7. なまもの	ちしき		
8. おくすりつくる？	ちしき		
9. おいしゃさん	ちしき+きよう		
10. あたまをひやして	みため+きあい		
11. すいせいさかそう	ちしき		
12. ばけがく	ちしき		

えーじぇんと	おまけ	い　ま	あっぷ
13. これいくら？	かん		
14. かめらでぱちり	かん		
15. にせものづくり	きよう		
16. どろぼうさん	きよう+はやさ		
17. なかよくやろうよ	みため+ α		
18. ここはどこかな？	かん		
19. おーるまいてぃ	な　い		
20. へーんしん！	きよう		
21. さっさとおしえな	かん+きあい		
22. ないしょのはなし	ちしき+あたま		

こんぴうた	おまけ	い　ま	あっぷ
45. あくせす(100)	あたま+ちしき		
46. えれきてる	あたま+ちしき		
47. やわらかぷろぐらむ	あたま+ちしき		
48. こころをしょうぶ	あたま+ちしき		

みりたりー	おまけ	い　ま	あっぷ
27. いきのびようぜ	きあい+あたま		
28. いたいのとんでけ	きよう		
29. ごまかしちゃおう	ちしき		
30. みんながんばれ	ちしき+あたま		
31. ぶーびーとらっぷ	きよう+あたま		
32. ぼんばーあたっく	きよう+かん		
33. ふよふようかぼう	きよう+はやさ		
34. ぬきあしさしあし	きよう+はやさ		

でんせんせつぞくのかずだよ：	ほん
きょうぼうかする？：	
むだづかいしないでね：	どる
かえせるの？：	どる
みんなのもの：	
わすれたらこまること：	
おくすりつかう？	
そふと・えーあい：	

つくったひと： おおた ひろし

かいりょうしたひと： おおた ひろし&しらかわ そういちろう

かがみをみてね	あなたのことをおしえて

うぇぽん	おまけ	いま	あっぷ
35. ちいさなてっぽう 36. ねらいうち 37. でっかいてっぽう 38. みさいる・きゃのん 39. とんでけぼい(20)	きよう+けりん きよう+けりん けりん+ちしき ちしき きよう+ぱわー		

ふぁいと	おまけ	いま	あっぷ
40. ぷろれすごっこ 41. ないふでぐっさり 42. かたな・こんぼう 43. あたるのはいや(30) 44. きぶんはぢぇいそん	はやさ+きよう はやさ+きよう はやさ+きよう はやさ+きよう はやさ+きよう		

めか・のりもの

なびげいと	おまけ	いま	あっぷ
23. くるまぶーぶー 24. おおきなおふね 25. ちいさなおふね 26. がんばれろぼたん	きよう+はやさ ちしき きよう+はやさ きよう+はやさ		

もってるぶきをかいてね

おなまえ	いたいの?	おもいの?	うちかた	かず	たいぷ	とどくの?	ほかは?	たまかず	ひと	もの	あっくす
	/	/				・ ・ ・					
	/	/				・ ・ ・					
	/	/				・ ・ ・					
	/	/				・ ・ ・					
	/	/				・ ・ ・					
	/	/				・ ・ ・					

もちものやあいてむをかこう

なまえだよー	いくつ	おもさ			

ぶきとかぼうぐとかをかいてね

ありありのおもさ：

いまのおもさ　　：

どのくらいけがしてるの?

ばしょ	かるいの	ふつうの	おもいの	しにそう	こんどくらってもだいじょうぶ?	そしきへいさ	こころのだめーじ
あたま					+10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90	-------	
からだ					+10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90	-------	あとなんたーん?
うで					+10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90	1 2 3 4 5 6	
あんよ					+10 +20 +30 +40 +50 +60 +70 +80 +90	1 2 3 4 5 6	

コンバットシェル・エキスパートシート

所持者：　　形式：　　名称・愛称：　　タイプ：

ダメージ／データ変更

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
STR／限界：　／
HP
TP
装甲　：(A　／　%)
プラントCP
ハードポイント

細部命中表	
ダイス目	命中個所

マニピュレーターサイズ

フレーム材質

ザックデータ
ザック名：
使用時間：
ザックCP：
搭載オプション：

各ハードポイント搭載兵器／設置方式

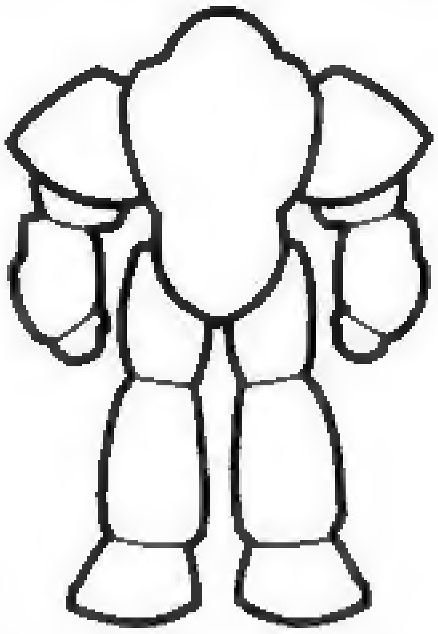
左肩
1
2

左胸
1
2

左腕
1
2

左腰
1
2

左脚
1
2



各ハードポイント搭載兵器／設置方式

右肩
1
2

右胸
1
2

右腕
1
2

右腰
1
2

右脚
1
2

手持ち武器／各種搭載兵器／ザック搭載兵装など

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加ダメージ	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1~20	~50	~100	~200		対人	対物		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													

メカニック・エキスパートシート

CHROME BEAT

所持者：　形式：　名称・愛称：　タイプ：

REF　：　／
MV　：　／
ACL　：　／
BRK　：　／
HP／DC　：　／
TP(兵装・装甲)：
TP(貨物・乗客)：
乗員数　：
装甲
　全面／前側面　：(A　／　%)
　上面　：(A　／　%)
　後面　：(A　／　%)
エンジンCP　：
ドライブCP　：

ダメージ／データ変更

フレーム材質

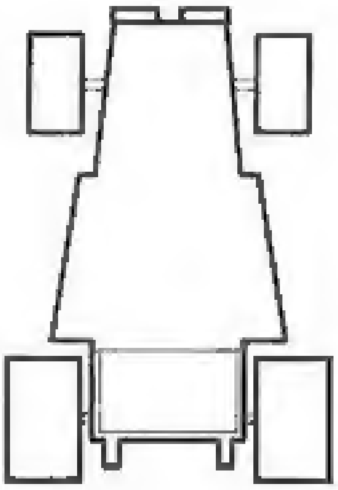
プレミアムドライブ

細部命中表：

ダイス目	命中個所

フレーム・チューンデータ

エンジン・チューンデータ



射界別搭載兵装一覧／設置方式

前側面
1
2
3
4

上面
1
2

後面
1
2

各種搭載兵器

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正						追加被害	実質効果		限界ダメージ	残弾数
					1～20	～50	～100	～200	～500	～1000		対人	対物		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															

各種搭載装備／搭載物

名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数	名称・効果	ENC	数